



「ひとりぼっちのワンダラー」

著：小太刀右京 原案：深見守 イラスト：四季童子・石田ヒロユキ

プリプレイ

■シナリオデータ

プレイヤー：3～5人
 キャラクターレベル：3～4
 プレイ時間：5～7時間

■このシナリオについて

このシナリオは陣代高校を舞台としない、日本のどこかを舞台にしたシナリオである。情報収集には、『FPR』P 292の情報収集チャートを併用するとよいだろう。

時期としては一九九八年の秋から冬を想定している。『バシリスタン・ガンビット』から引き続いてプレイすることも可能だ。

また、舞台を陣代高校に変更することはさほど難しくない。慣れたGMならば、挑戦してみてもよいであろう。かなめや宗介がこの事件にどう関わるか考えるのは楽しいものである。

■シナリオ背景

〈ささやかれた者〉であるPC①の友人、柏

木レナは、かつてソ連極右派の秘密組織〈チェルノボグ〉によって人体改造を受け、脱走してきた同じ〈ささやかれた者〉である。

レナと友情を深めるPC①であったが、彼女を追う〈チェルノボグ〉のリーダー、ヴォールクの魔の手が迫る。

クラスメートたちを盾に脅迫されたレナはさらわれてしまうが、〈ささやかれた者〉の共振によって自分の位置を伝えることで救いを求める。

PCたちがヴォールクを倒し、レナを助け出すことでシナリオは終了する。

●セッションリーダー

ソ連。

謎のヴェールに包まれた赤い帝国。

その秘密研究所からやってきた〈ささやかれた者〉の少女は、〈ミスリル〉に救われ、日本の平凡な高校、穂北学園に通うことになった。

けれど、彼女の最初の友達、柏木レナに〈ア

マルガム〉の魔の手が迫る。狙われているのは、少女か、レナか。

戦え〈ミスリル〉。

少女たちの安らぎを守るために。

フルメタル・パニック! RPG

『ひとりぼっちのワンダラー』

アーム・スレイブのレンズの向こうに、悲劇が蠢く。

■キャラクター作成

今回予告を読み上げた後、本ページ下段のハンドアウトをコピーして切り離し、各プレイヤーに配布せよ。オンラインのSNSなどでコピーの上再配布しても構わないものとする。

どのプレイヤーにハンドアウトを渡すかは、GMの任意にしてもよいし、プレイヤー側で選択させてもよい。プレイヤーの人数が少ない時は、若い番号のものを優先すること。

●セッションハンドアウト

ハンドアウトには、各PCによって異なる事前

情報と、シナリオによってPCに与えられるコネクションが記載されている。

今回予告を読み上げたのち、GMは下のセッションハンドアウトの内容を読み上げて、各プレイヤーに配ること。

●クイックスタート

プレイヤーが『FPR』をはじめ遊ぶ場合や、ルールブックを持っていないなら、クイックスタートでキャラクター作成を行なうとよい。

本シナリオでは以下の5つのサンプルキャラクターをクイックスタートで使用することを推奨する。

PC①: 雪の乙女 (『FPR』 P 40)

PC②: 特攻野郎 (『FPR』 P 32)

PC③: 不敵なコマンダー (『FPR』 P 38)

PC④: 謎の転校生 (『FPR』 P 34)

PC⑤: 戦場の狼 (『FPR』 P 36)

●コンストラクション

プレイヤーがルールを知っていて、ルールブックも所持している場合、コンストラクションでキャ

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつくので、キャラクター作成の時によくプレイヤーと相談すること。

PC①: ミスリル所属のウイスバードである

PC②: 高校生として穂北学園に潜入する

PC③: 高校教師として穂北学園に潜入する

PC④: 高校教師として穂北学園に潜入する

PC⑤: 高校生として穂北学園に潜入する

GMは「今回のシナリオは全員高校関係者のカヴァーを持っています」と明示し、プレイヤーの理解を仰ぐこと。

PC①用ハンドアウト

コネクション: 柏木レナ

関係: 友情

クイックスタート: 雪の乙女 コンストラクション: ウイスバード カヴァー: 高校生

キミはソ連の秘密機関で育てられ、〈ミスリル〉に救出された過去を持つウイスバードだ。日本の穂北高校に通うようになったキミにとって、柏木レナは生まれて初めての対等な友達だった。だが、レナはある日突如として姿を消してしまう。なんとしても彼女を見つけねば。

PC②用ハンドアウト

コネクション: PC①

関係: 庇護

クイックスタート: 特攻野郎 コンストラクション: なし カヴァー: 高校生

キミは〈ミスリル〉のSRTに所属する兵士だ。かつてソ連の秘密基地でPC①を助け出したキミは、なりゆき上、彼女を護衛した日常生活に復帰させるために、同じ穂北高校に通っている。何としても彼女の幸福な日々を守ることが、キミの新しい任務なのだ。

PC③用ハンドアウト

コネクション: 柏木レナ

関係: 庇護

クイックスタート: 不敵なコマンダー コンストラクション: 特になし カヴァー: 特になし

キミは〈ミスリル〉のSRTに所属する兵士だ。フィリピンでテログループ〈チェルノボグ〉を追っていたキミは、彼らがPC①と②のクラスメートである柏木レナという少女を狙っていることを知る。果たして何が起きているのか、調査せねばなるまい。

PC④用ハンドアウト

コネクション: ヴォールク

関係: 仇敵

クイックスタート: 謎の転校生 コンストラクション: 特になし カヴァー: 特になし

キミはかつてアフガニスタンの戦場で、ヴォールクと呼ばれる傭兵と共に戦っていた。だがヴォールクはキミと仲間たちを裏切り、戦友たちを皆殺しにした。キミはそれ以来、ヤツを追っている。そして、今、ついにキミはヤツの足取りを掴んだのだ。

PC⑤用ハンドアウト

コネクション: ヴォールク

関係: ビジネス

クイックスタート: 戦場の狼 コンストラクション: 特になし カヴァー: 自由

キミは傭兵、金のために戦う兵士だ。それが悪いわけではないし、カリニンの下で働くのは気持ちがいい。だがそれはそれとして、キミはある理由(GMに聞いてくれ)で金に困っている。そんな時だ。ヴォールクという賞金首の話が転がり込んで来たのは。

ラを作成してもよい。

このとき、各PCにはハンドアウトで推奨されるクラスおよびカバーを取らせ、またハンドアウトに付随する設定についてはGMから説明を行なうこと。

■PC間コネクション

キャラクター作成後に、プレイヤーにPCの自己紹介をしてもらおう。その後PC間のコネクションを決定すること。PC間コネクションの結び方は以下の通り。

PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

■徳北学園

日本某所（特に場所は想定していないが、海は近くにある。あなたの住んでいる街にあってよいだろう）にある私立高校。

偏差値は中の上、リベラル、つまりいい加減な校風で知られている。様々なクラブが存在し、理想郷ではないが荒れ果ててもない、そのような学校である。

PC①とPC②は、この学園に所属していることを想定している。PC①のためにミスリルが与えたカバーであり、PC②はその護衛というわけだ。

●PC①の設定

PC①のいた施設は、〈ささやかれた者〉を研究するソ連の秘密施設である。〈ミスリル〉によって襲撃されて解放されたが、この施設はレナのいる施設とは別のものだ。レナは二年前に〈アマルガム〉を裏切って脱走している。

プレイヤーが混乱するようなら、きちんと説明すること。

●PC②のコネクション

PC②のコネクションはPC①だが、随所に宗介が登場する。GMは邂逅表で宗介を選ぶようにサジェスチョンしてもよい。

なお、PC②はレナと面識がある。たぶんレナはPC②も友達だと思っているだろう。

●PC⑤が金が必要な理由

シナリオサイドからは定めていない。理由にプレイヤーが悩むようなら、1D6して決定するとよい。

- 1: 親の残した借金
- 2: 恋人の治療費
- 3: 故郷への仕送り
- 4: 自然保護
- 5: ポーカーの借金
- 6: 子供の養育費

オープニングフェイズ

オープニングフェイズではPCは登場判定を行うことができない。ただし、シーン2ではPC②がPC①のシーンに登場する。

オープニングのシーン1~3は連続したイントロに当たるシーンで、PC①とPC②の落ち着いたオープニングは別途用意されている。このことは、事前にプレイヤーに解説するとよいだろう。

●シーン1: 記憶

シーンプレイヤー: PC①

◆解説

回想シーン。

ソ連KGBの秘密施設で、研究を受けているPC①のシーンとなる。

▼描写

シベリアのどこか。

灰色の雪と永久凍土だけが、キミの景色だった。来る日も来る日も薬物を投与されて、〈ささやか〉を引き出される。

KGBのため、祖国のため。もう何度聞かされただろう。今日も司令官がなにやら、いつも通りの演説をしている。

▼セリフ: KGB司令官

「同志PC①。キミの任務は栄えあるものだ」「偉大なるソヴィエトと共産主義の勝利のため、資本主義を打倒するため、キミの〈ささやか〉が必要なのだ」

◆結末

司令官の長い演説が続く。シーン終了。

●シーン2：突入

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

回想シーン。

ソ連KGBの秘密施設を襲撃しようとする〈ミスリル〉SRTのシーン。

▼描写

シベリア、KGB秘密施設。

ASに乗ったキミと宗介は、潜入したマオとクルツからの合図を待っていた。施設の壁をふたりが爆破したら、キミが突入するのだ。

▼セリフ：宗介

「カリニン少佐の話では、この施設に〈ささやかれた者〉が拘束され、生体実験を受けているらしい。かなめや大佐殿と同じだ」「……KGBの施設では、まともな扱いを受けてはいないだろう」

◆結末

爆炎が上がリ、壁が爆破される。

「突入するぞ、PC②！ 自分が援護する、貴様がPC①の独房へ向かえ！」

PC①が東京に向かったらシーン終了。【ミッション：PC①を守る】を渡すこと。

●シーン3：ミスリルとの邂逅

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

回想シーン。

PC①をPC②が救出するシーン。ASが突入してきた段階で、それがPC②の機体であることを説明する（時期的にはARX-7シリーズではなくM9またはM6であろうが、GMの手に余るなら無視すること）。

▼描写

終わらないと思っていた実験。

だが、突如として壁が粉碎され、その日々は終わりを告げた。

光り輝く、太陽の光とともに出現したアーム・スレイブ。

それがPC②という〈ミスリル〉の操縦兵が乗る機体だと、キミは後に知った。

◆結末

PC②がPC①を救出したらシーン終了。

●シーン4：熱砂のアフガン

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

回想シーン。

PC④の所属していた部隊（アフガングリラを想定しているが、PC④の設定によってはソ連軍でもよい）をヴォールクが裏切るシーン。裏切った動機は、彼が〈アマルガム〉に引き抜かれたからである。

ここでPC④がどのようにヴォールクを取り逃がしたかはGMとPLで決定せよ。迷ったら単に逃げられたか、ガウルンがそうであるように「殺したつもりが生きていた」とするとよい。どちらも戦場ではよくあることだ。

▼描写

数年前、キミはアフガニスタンの地で傭兵として戦っていた。

だが、ある時、キミが作戦に赴いて戻ったその日、同じ部隊に所属していた傭兵であるヴォールクが裏切り、部隊を全滅させたのだ。

戻って来たキミが見たのは、朱に染まった戦友たちの死体と、AS〈サベージ〉のコクピットで哄笑するヴォールクだけだった。

▼セリフ：ヴォールク

「悪いな、PC④。新しい雇い主が出来たもんでよ。殺しちゃった」

「なんで待ってたのかって？ わかるだろ？

てめえを殺すためだよ！」

（PC④に破れた）「ちっ……てめえだけはただ者じゃねえと思ってたが、これほどとはな！」

◆結末

ヴォールクが退場したらシーン終了。【ミッション：戦友の仇を討つ】を渡すこと。

●シーン5：チェルノボグ

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

フィリピン、パラワン島で現地ゲリラに武器を供与し都市に対する無差別テロを行おうとしていた〈ミスリル〉SRTが〈チェルノボグ〉のアジトを強襲するシーン。

なお、〈チェルノボグ〉が移動したのはまったくの偶然である（レナの居所がわかったから移動したのだ）。

▼描写

フィリピン、パラワン島。

キミたち〈ミスリル〉は、現地ゲリラと協

力体制にあるテロ組織〈チェルノボグ〉がリゾート地に対するAS無差別テロを計画していることを察知し、現地を急襲した。

だが、果たせるかな〈チェルノボグ〉はちょうど折悪しく拠点を移した直後であった。

キミが捕らえたゲリラを尋問し、情報を集めていると、メリッサ・マオが近づいて来た。「ちょっといいかしら、PC③。気になるものを見つけたんだけど」

手には一枚の写真。映っているのは日本の学校の風景……だが、そこに映された人物には覚えがあった。PC①と、その友人の柏木レナという少女だ。レナのほうにマジックでマルが付けられている。

▼セリフ：メリッサ・マオ

「これ、PC①じゃない？ 一緒に映ってるのは、友達のコよね、確か」

「……マルがつけられてるってことは、マークされてるのはPC①じゃないってことでしょうね」

「こいつを持ってたゲリラは、〈チェルノボグ〉の次のターゲットだって言ってたわ」

「確かめてみる必要があると思わない？」

◆結末

PC③がマオとの会話を終えたらシーン終了となる。【ミッション：チェルノボグを調査する】を渡すこと。

●シーン6：金は天下の回り物

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

PC⑤が金を手に入れるために、ヴォールクに賭けられた賞金に目をつけるシーン。

このシーンにはロールプレイの自由度を確保するため、これといったイベントは用意されていない。GMはプレイヤーと相談して、コネクションのNPCを出したりして自由に演出してもよいだろう。

▼描写

キミは、金に困っていた。〈ミスリル〉の報酬はプロ野球の一軍選手並、と言うが、それでも困っているものは困っているのだ。

そんなある日、メリダ島の兵舎に貼られたポスターが目にとまった。アフガニスタンの金持ちが、テロリストにかけた賞金のチラシらしい。その額は、キミの目標額にほぼちょうど、いや少しバカンスを楽しんで余るほどの額だった。

賞金首の名はヴォールク。〈チェルノボグ〉というテログループの一員だという。ちょうどこいつを追う任務に志願者を募集しているらしい。おあつらえむきではないか。

◆結末

PC⑥が賞金を手に入れる気になったらシーン終了。PC⑥に【ミッション：ヴォールクの賞金をもらう】を渡すこと。

●シーン7：学園生活

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC①とレナがカラオケに出かける約束をするシーン。レナのセリフの中にあるハル、ミキなどはエキストラで本編にさほど関わりのないPC①の友人である。設定などをGMは肉付けしてもよい。

▼描写

あれから、時は流れた。

キミは〈ミスリル〉の手配で新しい戸籍を手に入れ、穂北学園でまったく別の日常を送っている。

〈ミスリル〉の襲撃を受けたKGBはそのまま政争に敗れて一同揃ってシベリア送りになったらしく、キミに追っ手がかかるフシもない。

今は休み時間。とても平和で、とても穏やかな午後。

「ねえ、PC①。そろそろ学校には慣れたかなー？」

ぎゅ、と後ろから首に抱きつかれた。仲のよいクラスメートの、柏木レナだ。「今日、カラオケ行かない？ ハルとミキも来るって言ってるんだ。ね、ね？」

▼セリフ：レナ

(PCが渋った)「まあまあ、そう言わずにさー。今日は付き合ってよー」

(PCがOKした)「やりっ! じゃあ校門……あ、いや、校門はダメか。用事があるから、カラオケの前に集合ってことで!」

◆結末

「じゃ、またね! 約束だよ!」

PC①が約束をしたらシーン終了となる。【ミッション：柏木レナとの日常を守る】を渡すこと。

●シーン8：宗介の願い

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

PC①の境遇をかなめや自分と重ね合わせている宗介がPC②に、PC①についての相談を持ちかけるシーン。

▼描写

メリダ島。ASの整備が終わるのを待つキミに、相良宗介が話しかけてきた。珍しいこともあったものだ。

▼セリフ：宗介

「少しいいか、PC②」

「PC①のことだ。あいつは学校になじめただろうか？」

「(返事を聞いた) そうか。俺は苦労したからな……いや、苦労しているというべきか」

「だが、PC①は社会に復帰すべきだ。アフガンでも湾岸でも、戦場から戻れなくなった兵士は多い。PC①はそうあるべきではない。社会復帰プログラムは、テロ対策のコストを下げるためにも必要だ」

「何かおかしなことを言ったか？ とまかく、面倒をみてやってくれ」

「俺が言う筋合いでもないのはわかっている。だが、どうも気になってな。知り合いの境遇に似ているからかもしれん」

◆結末

PC②が宗介との会話を終えたらシーン終了となる。

ミドルフェイズ

ここからミドルフェイズとなる。大きく分けて、第一段階の調査を行ない、レナがヴォールクによって誘拐され、レナを追跡する流れとなる。

GMはあらかじめそれぞれの流れを把握し、必要に応じてインターロードでプレイヤーのやりたいシーンを聞いてそれを加えるようにせよ。

●シーン9：フリーフィンク

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC②、④、⑤は自動登場。PC①は登場不可。

▼描写

キミたちはカーリーニン少佐によって呼集を受け、SRTの独立分隊として編制を受けた。どうやら、新しい任務らしい。

▼セリフ：カーリーニン

「作戦部はパラワン島の〈チェルノボグ〉の目的が、PC①の友人である少女、柏木レナと断定した」

「現時刻を持ってPC①を彼女の護衛任務に移行。君らには日本へ向かい、PC①のバックアップについてもらいたい」

「すでにASは横田基地経由で輸送済みだ」

「〈チェルノボグ〉の背後には、例の〈アマलगム〉が関与している疑いがある。情報部と連携を取りつつ、情報収集も同時に行なうこと」

「PC①への連絡は、PC③、君が口頭で直接行なえ」

「〈チェルノボグ〉の指揮官、ヴォールクがフィリピンから日本に向かった、という情報もある。警戒しつつ対処せよ。では、解散!」

◆結末

PCたちが日本へと向かったらシーン終了となる。

●シーン10：脅迫

マスターシーン

◆解説

レナがヴォールクによって脅迫されるシーンとなる。視聴者の視点として、NPCの心情を表現するためのシーンだ、ということはあらかじめインターロードで伝えておくともスムーズになるだろう。

▼描写

穂北学園近くの商店街。夕暮れの近い街を、レナは上機嫌で歩いて行く。

不意に、PHSが鳴った。見知らぬ番号。何の気なしに通話を受けたレナの顔が凍り付く。それは、過去からの声だった。

▼セリフ：レナとヴォールクの会話

「そんな……どうしてこの番号が」

「お前は〈チェルノボグ〉から逃れることは出来ない。これまでも、これからも」

「……あたしは(口ごもるレナ)」

「猶予を与える。だが少しだけだ。お前は監視下にある、そのことを忘れるな」

◆結末

電話は唐突に切れる。PHSを持ったレナが、蒼白の表情で走り去っていく。シーン終了となる。

●シーン 11: 喪失

シーンプレイヤー: PC①

◆解説

他PCは登場不可。

PC①が、レナの失踪を知るシーンとなる。シーンの場所は決めていないが、悩むようならPC①の自宅とせよ。なお、友達の名前が必要ならハルとすること。

▼描写

レナはカラオケ屋に現われなかった。

夜になっても、姿を見せることすらなかった。PHSにも、アパートの電話にも出ない。そんなときだ。友達のひとりから、電話がかかってきたのは。

▼セリフ: 友達

「ねえ、レナ、そっちに行っていない?」
 「〔返答を聞いた〕 そう……そうだね。あたし、町外れでレナを見たの。なんか幽霊みたいな顔して。声かけたんだけど、全然答えてくなくって、そのまま行っちゃったの!」

「あれ、絶対ヤバいと思う! ね、あたしも捜してみるから、PC①も捜して!」

◆結末

そして翌日もレナは学校に現われなかった。シーン終了となる。

●シーン 12: 合流

シーンプレイヤー: PC②

◆解説

全員登場。

PCたちが合流するシーンとなる。シチュエーションは描写に記した通りだが、インターロードでプレイヤーたちから提案があるなら変更してもよい。

要は、合流すればよいのだ。

▼描写

昼休み。キミたちはPC①を使われていない旧校舎に呼び出し、情報を交換することにした。どうやら、柏木レナは姿を消しているらしい。

相手の動きが速かったのだろうか?

ともあれ、情報交換は必要だ。

◆結末

PCたちが適切な情報交換を終えたらシーン終了となる。

●シーン 13: 情報収集

シーンプレイヤー: PC④(いなければPC②)

PC全員登場。情報収集を行う。

情報項目は以下のとおり。情報項目ごとに判定値と難易度が指定されている。何度でも情報収集を行なうことができる。基本的にはPCが一回ずつ行なったら二巡目、とするとよいだろう。

◆柏木レナ

必要能力値:【理知】 難易度: 10

カテゴリ: 学園

今年になって穂北学園に転入してきた生徒。親元を離れひとり暮らしをしている。成績は中の上。特に妙な交友関係はなく、PC①とはよい友人。

だが、その経歴には奇妙な点がある。書類上は完璧だが転入前の彼女に会ったことのある人物は皆無なのだ。また、その家族と実際に会った人物もいない。

→【柏木レナの正体】が調査可能になる。

◆ヴォールク

必要能力値:【理知】 難易度: 14

カテゴリ: 軍事、裏社会、テロリズム

アフガニスタン、ソマリア、中東と各国で活動を続けてきた傭兵。AS操縦兵としての腕は超一流だが、金のためになら平然と味方を殺し裏切ることから悪名高い人物。

現在は〈チェルノボグ〉と呼ばれる小規模なテロ組織を率いている。

◆チェルノボグ

必要能力値:【知覚】 難易度: 12

カテゴリ: 軍事、裏社会、テロリズム

内戦中のソ連及び周辺諸国で活動しているテロリスト。元はテロリストを装ったKGBの特殊工作部隊だったが、ソ連内部の政変で部局が解体されて後、別のスポンサーによって再編され、ヴォールクという人物によって率いられることとなった。

→【ヴォールク】の調査を行なっている場合、【スポンサー】が調査可能になる。

◆スポンサー

必要能力値:【理知】 難易度: 14

カテゴリ：テロリズム、裏社会

スポンサーは〈アマルガム〉と呼ばれる謎めいた広域テロネットワークである。

〈アマルガム〉は何らかの目的のため、〈チェルノボグ〉をその尖兵として再建し、新型ASすら与えている。その狙いは、柏木レナの確保である。

◆ 柏木レナの正体

必要能力値：【理知】 難易度：18

カテゴリ：裏社会、テロリズム

かつてソ連KGBの特殊部隊〈チェルノボグ〉が研究していた〈ささやかれた者(ウイスバード)〉。

天才的な頭脳によって〈チェルノボグ〉を内部から壊滅させ脱走。その知性を生かして柏木レナとしての戸籍と過去を手に入れ、穂北学園に転入してきた。

→シーン 14 へ

● シーン 14：レナからの電話

シーンプレイヤー：PC①

◆ 解説

レナからPC①に電話が入るトリガーイベント。PC①が【スポンサー】【柏木レナの正体】についての情報を知ると発生する。

他のPCの登場難易度は10。

▼ 描写

夜。レナを探し疲れたキミの携帯が鳴った。公衆電話からだ。

「—PC①、私だよ」

レナの声だ！

「穂北学園の屋上で待ってる。すぐ来て、お願い」

声は震えていた。とても心細そうだった。

◆ 結末

PC①が穂北学園に向かったらシーン終了となる。

● シーン 15：離別

シーンプレイヤー：PC①

◆ 解説1

このシーンは2つに分けられる。レナとPC①が会話するイベントと、レナをヴォールクが誘拐するイベントである。一定の会話が進んだら、解説2へ進むこと。

なお、このシーンはPC①のみがレナと会話し、他のPCが（ASなどに登場し）隠れて護衛することを想定している。隠れたりしない場

合は、GMが適宜アドリブを利かせること。その自信がないなら、インターレードでぶっちゃけること。

登場難易度は8とする。

▼ 描写1

夜の校舎の屋上。

レナはキミを待っていた。

いつもクラスでキミに見せてくれる笑顔ではない。ひどく寂しそうな——たったひとりで世界の中を彷徨っているような、そんな顔をしていた。

「来てくれたんだね、PC①」

▼ セリフ：レナ

「私のこと、調べてたんでしょう？ わかるんだ、レナ、そういうことって」

「あなたと友達になったのは、あなたが好きだったからだけど、でも、レナと同じ匂いがしたからでもあるの」

「あなたはきっと、私と同じ」

「だから……（ヴォールクのASに気づき）逃げて、PC①！」

◆ 解説2

ヴォールクが登場する。この登場は《一気呵成》によるものであり、PCたちがトラップや警戒網を仕掛けていたとしても関係なしに登場する。ヴォールクは強引にレナをさらうと、レナもろとも《一気呵成》で退場する。これをSAで妨害しようとするPCに対しては、《破邪顕正》を使用する。

▼ 描写2

突如、夜の闇の中から鋼鉄の巨人が姿を現わした。アーム・スレイブ、〈ヴェノム〉と呼ばれている〈アマルガム〉の機体だ！

これ以上余計なことを喋らせるか、とばかりに、〈ヴェノム〉はレナを掴み上げた。救いを求めるレナの叫びも空しく、〈ヴェノム〉は超高速で学園を離脱していく。

◆ 結末

ここで〈ヴェノム〉と戦うことはできない。PCたちがレナを救出する決意を固めたところでシーン終了となる。登場していないPCも含め、PC全員に【ミッション：レナを救出する】を渡すこと。

● トラブルシューティング

シーン15でPCたちがどうしてもヴォールクと戦う、と言い出した場合は、ここが市街地で、AS戦を繰り返したら百人単位の死者が出るこ

とを告げること。それは〈ミスリル〉の望むところではなく、奪回のチャンスは用意してあることを告げよ。

それでも戦う、と言い出した場合はクライマックスフェイズを参考に戦闘を行なうこと。もちろんレナは戦闘に巻き込まれてただでは住まないだろうし、学園は火の海になる。ミッションは一部しか達成できないだろうし、PC①とレナの日常は永遠に失われる。そしてPCたちは各国警察や〈ミスリル〉に追われる身となるだろう。

●シーン 16：情報収集その2

シーンプレイヤー：PC⑤（いなければPC③）

PC全員登場。再度の情報収集を行う。

情報項目は以下のとおり。情報項目ごとに判定値と難易度が指定されている。何度でも情報収集を行なうことができる。基本的にはPCが一回ずつ行なったら二巡目、とするとよいだろう。

◆レナに行く先

必要能力値：【理知】 難易度：14

カテゴリ：裏社会、テロリズム

レナが連れ去られたのは、穂北学園のある街からさほど遠くない、バブル崩壊で放棄され

た孤島の廃リゾートホテルである。

◆敵の戦力

必要能力値：【知覚】 難易度：15

カテゴリ：軍事、テロリズム

〈アマルガム〉は少なからぬASをフィリピンおよびインドシナ経由で入国させている。派手な市街戦をやるつもりはないだろうが、孤島など、人目に付かない場所であればその限りではないはずだ。また、巨大ASとおぼしきパーツも運び込まれている。

だが、持ちこんだASのほとんどは第二世代機だろうと推測される。第三世代ASで急襲すれば、十分に勝ち目があるだろう。

●シーン 17：突破！

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

ホテルを警備する敵ASおよび無人砲台と戦闘するシーン。PCたちの奇襲であるため、全員が難易度10の【知覚】または【幸運】判定を行なう。全員が成功した場合、PCたちは第一ラウンドを不意打ちとして処理する。すなわち、敵は第一ラウンド中メインプロセスを行わず、リアクションに-3のパナルティを受ける。

この不意打ちの判定時にクリティカルが出た場合、PCひとりの判定の失敗ひとつを成功として扱うことができるものとする。

▼描写

街から五十キロほど離れた孤島の山中。バブル期のリゾートブームで放棄された、ヨーロッパの古城を模した豪華ホテルの跡地。

なるほど、テロリストが根城にするにはもってこいというわけだ。

周囲の森には、無人化されていると思われる戦車や、警備の〈サベージ〉がうろついている。複数の聴音センサーがあり、気付かれずにくぐりぬけることは出来ないだろう。

だが、ECSで機体を隠しているキミたちなら、奇襲は容易だ……。

◆結末

PCたちが戦闘に勝利したらシーン終了となる。

なお、撃破した敵から、●BK-540 37mmライフル（『FPR』P 144）二丁、●AT-16 スポーン（『FPR』P 147）二本、AMG-204 76mm狙撃砲（『FPR』P 146）

シーン 17 戦闘配置図

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	▼	▼	⑥	+	+	+	+	+	③
B	▼	▼	+	④	+	▼	▼	▼	+
C	①	①	+	▼	▼	▼	▼	▼	②
D	①	①	+	④	▼	▼	+	+	⑤
E	+	▼	▼	+	+	+	④	▼	▼
F	+	▼	▼	+	+	②	+	▼	▼

- ①：PC登場可能位置
- ②：無人戦車
- ③：Rk-91 サベージスナイパー
- ④：Rk-92 サベージ（チェルノボグ仕様）
- ⑤：Mi-24VM ハインド（PCが4人以下の時は削除）
- ⑥：Rk-92 サベージ（チェルノボグ仕様）×3（PCが3人以下の時は削除）

一丁とその予備弾倉×4を入手できる。

●シーン 18：ベヘモス

マスターシーン

◆解説

PCは登場不可。舞台裏で【FP】などを回復できることを忘れないこと。

PCたちの介入で予定が狂い、脱出が遅れたヴォールクは時間を稼ぐために、レナを〈ベヘモス〉(プロトタイプの一機で、〈アマルガム〉に押しつけられたもの)に乗せることで〈ミスリル〉を撃退する戦力にしようとする。

▼描写

孤島のアジト。その奥に隠された、アームスレイブというにはあまりにも巨大すぎる兵器。〈ベヘモス〉と呼ばれるメカニックのコクピットに、レナは押し込まれていた。

「どうして、こんなことをするの?」

自分の頭に拳銃を突きつけているヴォールクに問うレナ。

「貴様が余計な真似をしたせいで、〈アマルガム〉のピックアップまでの時間を稼ぐ必要が出来てな……役に立ってもらおうぞ」

「レナを〈アマルガム〉に引き渡すのが目的なのに、ASに乗せるの?」

「この〈ベヘモス〉は、ラムダ・ドライバを積んでる。まともやりゃあ、破壊されるようなことはないさ。が、制御系が未完成でな。おまえさんの優秀なおつむを、ちょっと借りるぞ」

◆結末

薬剤の詰まった注射器をレナに突き刺す

ヴォールク。レナの目がとろんとなり、悪夢の世界へと落ち込んでいく。

●シーン 19：共振

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

他PCは登場不可。レナ救出に向かうPC①の脳裏に、ウispードの共振を用いてレナが話しかけてくるシーンである。

▼描写

意識が、ひどく遠くなっていく。

〈ささやき〉が聞こえる時に似ている。意識が入り交じる。暖かい、懐かしい友達の気配。レナだ。

自分がレナになり、レナが自分になる。

声か、というより意識そのものが響く。

▼セリフ：レナ

「聞こえる、PC①?」

「私、今〈ベヘモス〉とかいうアーム・スレイブの中にいるの」

「止めようとしてるけど、マシンからいろいろされちゃって、私じゃ無理みたい」

「でも、こいつは出来損ないなんだ。ヴォールクにも知らされてない。首筋の冷却機構、そこに10センチくらい、ラムダ・ドライバの隙間がある」

「……お願い、〈ベヘモス〉を止めて……!」

私、人殺しなんかしたくない……!」

◆結末

薬物で意識が混濁したのか、突如として共振は解け、PC①は現実の世界に引き戻される。シーン終了となる。

クライマックスフェイズ

〈チェルノボグ〉との決戦となる。

●シーン 20：決戦

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

〈チェルノボグ〉と決着を付け、レナを救出すべく戦闘するシーン。戦闘配置図を参照して戦闘を行なうこと。

レナの乗る〈ベヘモス〉は、普通に戦闘不能にするか、冷却機構を破壊することで戦闘不能にすることができる。

冷却機構は単体の攻撃(SAは不可)でしか狙えず、【FP】10を持ち、〈ベヘモス〉の【回避値】【防壁値】および防御修正と《Λ障壁》を共有する。また、冷却機構を狙った攻撃の達成値は-10(最低0)される。

ヴォールクは冷却機構の弱点を知っており、積極的にこれをSAなどを使い妨害しようとする。ただし、自分にダメージを及ぼしてまでカバーアップしたりはしない。

▼描写

ホテルの城壁を粉砕し、巨人、〈ベヘモス〉

シーン 20 戦闘配置図

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	▼	▼	+	+	+	+	+	+	⑥
B	▼	▼	+	⑤	+	▼	③	+	+
C	+	+	+	▼	+	②	+	+	+
D	+	+	+	④	▼	▼	+	+	+
E	①	①	+	+	④	+	+	+	⑦
F	①	①	+	+	+	④	+	+	+

- ①：PC 登場可能位置
- ②：ヴォールク
- ③：ベヘモス i 改造型
- ④：Zy-98 シャドウ小队
- ⑤：Mi-24VM ハインド
- ⑥：Mi-24VM ハインド (PC が 4 人以下の時は削除)
- ⑦：Rk-91 サベージスナイパー (PC が 3 人以下の時は削除)

が現われた。夏の終わりに東京湾岸に出現したものとほぼ同じだ。まともな攻撃は、ラムダ・ドライバに阻まれて通用しないのは明白だ。

おまけに巨人の足下には、〈ヴェノム〉部隊がいる。どうやら〈チェルノボグ〉は、キミたちを殺すほうが、逃げ出して後ろから撃たれるよりも効率的だと考えたらしい。

▼セリフ：ヴォールク

「レナの行動のせいで、〈アマルガム〉との合流より先に事を起こすハメになっちまったのは腹が立つが……やってやるさ!」

「(PC④)に生きていたのか! 今度こそブツ殺してやるぜ! この〈コダール〉は、あの時のポンコツとは違うぞ!」

「(ベヘモスが倒れた) くそ! まあいい、中身のレナを後で引っ張り出せばすむことだ!」

「(倒された) ま、まさか……〈アマルガム〉のやつら、オレさえ実験台に……」

◆結末

敵を全滅させると、シーン終了となる。

エンディングフェイズ

●シーン 21: 賞金

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

PC⑤のエンディング。

ヴォールクを倒したことで、PC⑤は多額の賞金を得ることができる。

▼描写

ヴォールクを倒したことで、被害者たちからの賞金がキミの手元に振り込まれた。もちろん他のメンバーと山分けだが、それでもキミの目標額を十分に満たすだけの金が入った。

さて、キミはどうするだろうか?

◆結末

PC⑥がGMの問いに答えたらシーン終了となる。

●シーン 22: 追悼

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

PC④のエンディング。

アフガニスタンで、ヴォールクを倒したことを戦友たちに報告するシーン。

▼描写

アフガニスタン。砂と埃にまみれた、キミの思い出と戦友たちが眠っている場所。

キミは小高い丘の上に作られた戦友たちの墓に、ヴォールクを倒したことを報告するためにやってきた。

キミは彼らと何を語るだろうか?

◆結末

PC④が祈りを終えたらシーン終了となる。

●シーン 23: 新たなる戦場へ

シーンプレイヤー: PC③

◆解説

PC③のエンディング。

PC③がカーリーニと会話するシーンとなる。

▼描写

メリダ島。

ウォールクは倒れ、〈チェルノボグ〉は壊滅した。

キミはカーリーニ少佐によく必要な書類の提出を終えることができた。これで本当の意味で戦いが終わったといえるだろう。

▼セリフ: カーリーニ

「ご苦労だった、PC③」

「だがこれで戦いは終わりではない。人類が生きている限り、我々は闘争と無縁ではいられない」

「籠の鳥であることをやめたPC①とレナもそうだ。彼らもまた、戦い続ける必要がある」
「そのことを、哀しいと思うか?」

◆結末

PC③がどのように答えたにせよ、カーリーニは
「そうか。いずれにせよ、我々には選択肢などないのだしな」

と答える。シーン終了。

PC⑤がGMの問いに答えたらシーン終了となる。

●シーン 24: メリダ島の夕陽

シーンプレイヤー: PC②

◆解説

PC②のエンディング。

宗介と会話するシーンとなる。宗介の過去の詳細については、『サイドアームズ』なども参照。

▼描写

キミは宗介に釣りに誘われた。珍しいこともあるものだ。ひどく綺麗な夕陽が見える。

▼セリフ: 宗介

「PC①とレナの件、援護に向かえなかった

のは残念だった。カンボジアに派遣されていてな」

「……ずっと昔、KGBの施設にいたことがある。あまり気持ちの良い場所ではなかった。訓練キャンプは嫌いではないが、環境は選びたいものだ」

「おそらく、自分やPC②が思っているより、あの学校という場所は貴重な場所なのだと思う。そうは思わないか?」

◆結末

PC②が宗介の問いに答えたらシーン終了となる。

●シーン 25: 日常へ

シーンプレイヤー: PC①

◆解説

PC①のエンディング。

▼描写

穂北学園。

ASの騒ぎは、どこにも記録されていない。地震で校舎の一部が崩れた、と発表されただけだ。

何も起きていないし、何も変わらない。変わったものがあるとすれば、ひとつだけだ。
「おっはよー、PC①!」

背中を叩く手のひらの感触。

レナだ。

▼セリフ: レナ

「ありがとね、あの時は」

「また、学校に通っていいんだって」

「なんだか夢みたい」

「共振で心がつながったとき、PC①が私の事を心配してくれているのがわかったよ」

「PC①も、あたしと同じような生まれだったんだね」

「……この力、全然好きじゃなかったけど、今なら言えるよ、PC①に会えてよかった、って」

◆結末

校舎をバックに、レナは満面の笑顔を浮かべる。シーン終了となる。

アフタープレイ

エンディングが終了したら、アフタープレイを行うこと。レコードシートの項目をチェックして

経験点を算出する。セッション後は後片付けを忘れずに。

エネミー

■コダールi (ヴォールク機)

種別: AS (第三世代)
 レベル: 10 サイズ: S
 体: 15/+5 反: 15/+5 知: 15/+5
 理: 12/+4 意: 15/+4 幸: 12/+4
 命: 14 回: 10 砲: 13 壁: 13
 移: 3 行: 18 FP: 210 EN: 65
 武装1: M312 35mm ガトリングガン
 攻: 〈砲〉 +20 / 砲撃 (13) C値: 12
 対: 範囲2 射程: 3~6
 武装2 MGK 35mm ライフル
 攻: 〈砲〉 +15 / 射撃 (14) C値: 12
 対: 単体 射程: 1~3
 武装3 GRAW-3 単子カッター
 攻: 〈斬〉 +18 / 白兵 (14) C値: 12
 防: 斬9 / 刺7 / 砲5 / 炎3
 特技: 〈☆BOSS属性〉《瞬発行動1》
 《攻撃強化3》《攻撃拡大1》
 《A障壁: 20》《射程外砲撃2》
 《必中の一撃》

◆《瞬発行動1》

タイミング: イニシアチブプロセス
 解説: 即座にメインプロセスを行う。このメインプロセス後、行動終了にならない。1ラウンドに1回まで使用できる。

◆《攻撃強化3》

タイミング: マイナーアクション
 解説: そのメインプロセス中、あらゆる攻撃のダメージロールに+3D6。

◆《攻撃拡大1》

タイミング: マイナーアクション
 解説: そのメインプロセス中に自身が行う攻撃の範囲を一段階拡大する。

◆《射程外砲撃2》

タイミング: メジャー
 解説: 35mmガトリングガンによる遠隔攻撃を行なう。この時、最大射程に+2する。

◆《必中の一撃》

タイミング: メジャー
 解説: 35mmガトリングガンによる遠隔攻撃を行なう。この時、【砲撃値】に+2する。

◆《A障壁: 20》

タイミング: 常時
 効果: 防御修正を適用する前のダメージが15以下だった場合、即座に無効とする。〈神〉属性はこれに含まない。

◆SA

- 〈一意専心〉 〈一撃必殺〉
- 〈光芒一闪〉 〈闘魂注入〉
- 〈破邪顕正〉 〈一気呵成〉
- 〈一気呵成〉

◆設定

ソ連系の国際テロ組織〈チェルノボグ〉の幹部にして〈アマルガム〉のエージェント。柏木レナを回収するため私兵を率いて活動していた。

戦闘狂で殺意のぶつかり合いを好むが打算ができないほどバカではなく、より有利で楽しめる状況を選ぶ。

彼の〈コダールi〉はガウルンらが搭乗していたものと仕様が違うが、これはフィリピンの秘密工廠で製造されたための差異であると推測される。

■戦闘プラン

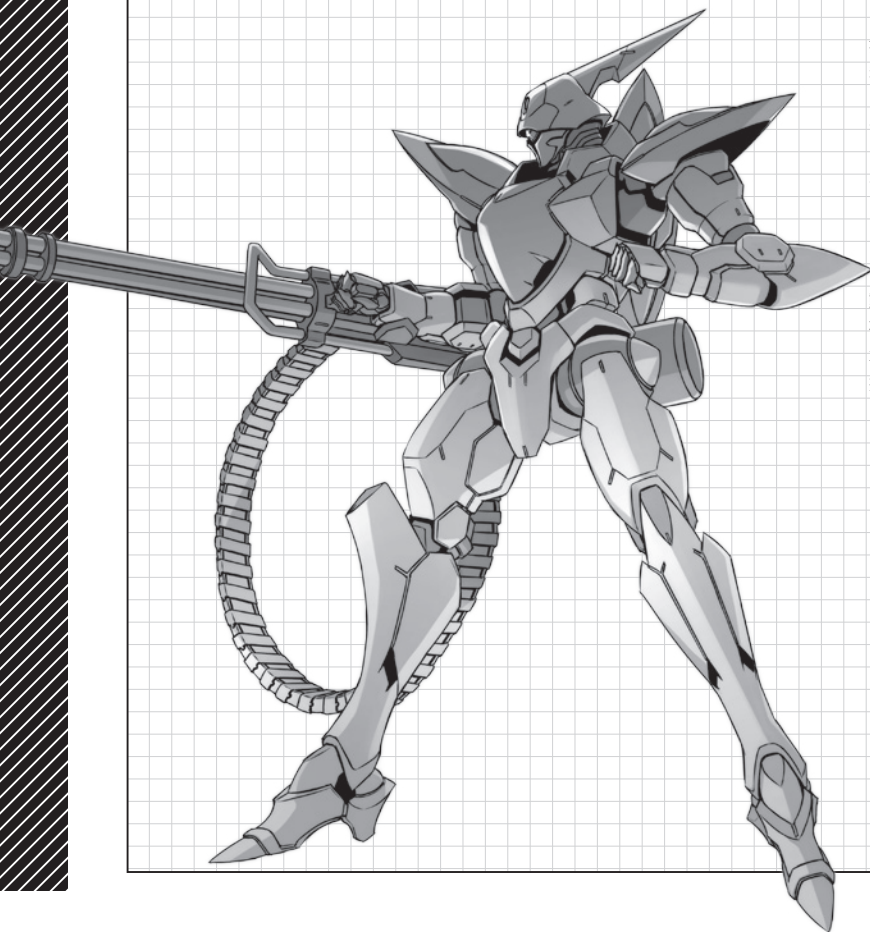
最初のイニシアチブプロセスに《瞬発行動1》を宣言し、35mmガトリングガンで砲撃を行う。この際、《攻撃拡大1》〈一意専心〉を使用し、なるべく多くのPCを攻撃する。

以後は35mmガトリングガンの射程にPCが入るように移動しつつ攻撃する。

■改造

PCが4人以下の時は、クライマックスのデータを以下のように変更する。

- PCが4人の場合
- ・ヴォールクのFPを-30
- ・SAから〈光芒一闪〉を削除



ベヘモスI (改造型)

種別:AS (超巨大) レベル:12
 分類:強敵 (砲撃) サイズ:XL+
 体:10/+3 反:6/+2 知:18/+6
 理:15/+5 意:16/+5 幸:9/+3
 命:11 回:10* 砲:17 壁:14*
 移:2 行:14 FP:180 EN:65
 武装1:38口径12.7cm砲
 攻:〈砲〉+41/砲撃(17) C値:12
 対:範囲2 (選択) 射程:3~8
 武装2:30mm機関砲「ドラゴンプレス」
 攻:〈刺〉+45/砲撃(17) C値:12
 対象:直線6 射程:0
 防:斬15/刺15/砲15/炎15
 特技:《☆強敵属性》《狙撃3》
 《機関砲38》《攻撃拡大1》
 《攻撃強化4》《ミサイル42》
 《瞬発行動1》《入障壁:50》
SA:《硝煙弾雨》《一撃必殺》
解説:機体制御にウイスパードを用いたタンデムタイプのベヘモス試作型。洗脳された柏木メナがコ・パイロットとして搭乗している。

Mi-24VM ハインド

種別:ヘリ レベル:3
 分類:ソコ (高機動) サイズ:M
 体:10/+3 反:15/+5 知:12/+4
 理:12/+4 意:12/+4 幸:9/+3
 命:10 回:14 砲:9 壁:13
 移:3 行:12 FP:14 EN:32
 武装1:YakB 12.7mmガトリング砲
 攻:〈刺〉+16/射撃(10) C値:12
 対:範囲1 (選択) 射程:1~2
 武装2:9M114 対戦車ミサイル
 攻:〈炎〉+22/砲撃(9) C値:12
 対:単体 射程:3~4
 防:斬4/刺5/砲6/炎3
 特技:《飛行能力》《移動狙撃》
解説:重装甲と大火力を両立させたことで知られる対地攻撃ヘリコプターの傑作。VM型はECSを搭載し、メインローターを軽量なものに取り替え、夜間作戦能力を獲得した最新型である。兵員8名を輸送可能。ローターは12.7mm弾の直撃にも耐える。ソ連側の愛称は「クラカチール(鱧)」。

Zy-98 シャドウ小隊

種別:AS (第三世代) レベル:4
 種別:モブ (前衛) サイズ:S
 体:15/+5 反:15/+5 知:14/+4
 理:12/+4 意:12/+4 幸:9/+3
 命:12 回:14* 砲:11 壁:19*
 移:4 行:15 FP:44 EN:21
 武装1:GSh-40-2 40mmライフル
 攻:〈刺〉+20/射撃(12) C値:12
 対:範囲1 (選択) 射程:1~2
 武装2:B3M HEATハンマー
 攻:〈炎〉+23/白兵(12) C値:12
 対:単体 射程:0
 防:斬9/刺5/砲7/炎3
 特技:《イベイジョン》《剛打2》
 《斉射2》《アンブッシュ2》
 《攻撃拡大1》《攻撃強化2》
解説:ソ連のゼーヤ設計局が開発した最新型の第三世代型AS。M9と遜色ないスペックを持つと見られるが、謎のバールに包まれて詳細は不明。〈アマルガム〉との裏取引でかなりの数が流出している。正式な愛称は「オアビーナ(雪崩)」。

無人戦車

種別:AS (第二世代) レベル:3
 分類:モブ (砲撃) サイズ:S
 体:12/+4 反:9/+3 知:13/+4
 理:12/+4 意:9/+3 幸:9/+3
 命:5 回:10* 砲:13 壁:14*
 移:2 行:12 FP:36 EN:39
 武装1:2A46M 125mm滑腔砲
 攻:〈砲〉+25/砲撃(13) C値:12
 対:単体 射程:3~6
 武装2:NSVT 12.7mm機関銃
 攻:〈砲〉+14/射撃(5) C値:12
 対:範囲1 (選択) 射程:0~2
 防:斬10/刺6/砲10/炎10
 特技:《イベイジョン》《狙撃2》
 《強化狙撃2》《射程外砲撃2》
 《必中強化1》《攻撃強化2》
 《ミサイル20》《BS無効:重圧》
解説:〈アマルガム〉がT-72を元に開発した無人戦車のプロトタイプ。性能は人間が乗っているものと大差ないが、長期の戦闘に耐えられない。索敵能力に乏しい、任務の潰しが効かないとさんざんで、〈チェルノボグ〉に投げ渡された。

Rk-91 サベージズナイパー

種別:AS (第二世代) レベル:3
 分類:モブ (砲撃) サイズ:S
 体:12/+4 反:9/+3 知:9/+3
 理:12/+4 意:6/+2 幸:6/+2
 命:7 回:13* 砲:13 壁:10*
 移:1 行:6 FP:48 EN:20
 武装1:ミエテオール狙撃砲
 攻:〈刺〉+19/砲撃(13) C値:12
 対:単体 射程:4~6
 武装2:GRAW-2 単分子カッター
 攻:〈斬〉+13/白兵(7) C値:12
 対:単体 射程:0
 防:斬7/刺1/砲5
 特技:《イベイジョン》《狙撃2》
 《強化狙撃10》《射程外砲撃2》
 《必中強化2》《攻撃強化3》
 《機関砲12》
解説:旧式のRk-91に狙撃ユニットを増設し、即席の自走砲に仕立て上げた機体。火力はすさまじいが動きは鈍重で、足を止めての砲撃戦以外はまともに行えない。

Rk-92サベージ(チェルノボグ仕様)

種別:AS (第二世代) レベル:3
 分類:モブ (前衛) サイズ:S
 体:12/+4 反:9/+3 知:9/+3
 理:12/+4 意:6/+2 幸:6/+2
 命:9 回:13* 砲:4 壁:11*
 移:3 行:8 FP:36 EN:22
 武装1:Bk-540 37mmライフル
 攻:〈砲〉+12/射撃(9) C値:12
 対:範囲1 (選択) 射程:射程1~2
 武装2:B3M グローム HEATハンマー
 攻:〈炎〉+17/白兵(9) C値:12
 対:単体 射程:0
 防:斬7/刺1/砲5
 特技:《イベイジョン》《剛打2》《斉射1》
解説:ソ連軍が開発した第二世代AS。チェルノボグ仕様の機体は、ヴェトロニクスをイスラエル製のものに変更しており、通常型よりも電子装備の性能が高く、Rk-96に近い仕様になっている。

- ミッション達成による経験値は以下の通り。
- ・グランドミッション：1点
 - ・個人ミッション：1点
 - ・オープニングでそれぞれに与えられたミッション：3点
 - ・[ミッションレナを救出する] 5点

今後の展開

このシナリオはモノプレイとして遊ぶことを想定しているが、GMとプレイヤーが望むなら（そうあって欲しい）キャンペーンとして遊ぶこともできる。

〈アマルガム〉は何故レナを狙ったのか？
ASのテストを〈チェルノボグ〉に行なわせたのは何故か？ 本当に〈アマルガム〉はPC①が（ささやかれた者）であることを知らないのか？
PC①の実験を行っていたKGBと〈チェルノボグ〉や〈アマルガム〉は関係を持っているのだろうか？

様々な謎を埋めることで、新しいシナリオを考えることができるはずである。あなたがより深く『フルメタ』を楽しむためにも、是非そうした続編を作ってもらいたい。原作小説のエピソードを盛り込むと、さらに楽しくなることだろう！